

## XAML Programmeren

### Doelgroep XAML Programmeren

De cursus XAML Programmeren is bedoeld voor ervaren .NET ontwikkelaars die XAML willen gebruiken om .NET user interfaces te ontwikkelen.

### Voorkennis XAML Programmeren

Om aan deze cursus te kunnen deelnemen is kennis en ervaring met .NET applicatie ontwikkeling vereist.

### Uitvoering Training XAML Programmeren

De theorie wordt besproken aan de hand van presentatie slides en wordt afgewisseld met praktische oefeningen. Demo's worden gebruikt om de concepten te verduidelijken. De cursustijden zijn van 9.30 tot 16.30.

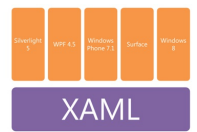
### Certificering XAML Programmeren

De deelnemers krijgen na het goed doorlopen van de cursus een certificaat XAML Programmeren.

Duur: 2 dagen

Prijs: € 1499

[Open Rooster](#)



XAML Programming



## Inhoud Cursus XAML Programmeren

De cursus XAML programmeren behandelt hoe user interfaces voor .NET applicaties kunnen worden gebouwd met Extensible Application Markup Language, kortweg XAML. In het bijzonder wordt aandacht besteed aan het gebruik van XAML in een Windows Presentation Foundation (WPF) omgeving.

### XAML Intro

De cursus XAML Programmeren gaat van start met een inleiding over waar XAML wordt gebruikt en de plaats van XAML in de WPF (Windows Presentation Foundation) architectuur.

### XAML Basics

Vervolgens wordt ingegaan op de basis XAML syntax. Hierbij wordt besproken hoe je visuele elementen in declarative XAML markup definieert. Verschillende objecten en hun properties krijgen daarbij de aandacht.

### Data Binding

Verder wordt aandacht besteed aan hoe om te gaan met data binding en hoe events op user interface elementen kunnen worden gekoppeld aan code. De XAML markup is daarbij gescheiden van de business logic in code behind files waarin partial class definities staan.

### Graphic Elements

Ook staat een uitleg over het gebruik van de grafische elementen in XAML op het programma van de cursus XAML Programmeren. Daarbij komt het centrale canvas aan de orde en wordt ingegaan op het gebruik van shapes, brushes, text en images.

### Animation

De diverse vormen van animatie in XAML User Interfaces passeren ook de revue. Aan bod komen triggers, color animation, animation met keyframes en programmatische animatie.

### 3D

De cursus XAML Programmeren wordt afgesloten met hoe je in XAML drie dimensionale User Interfaces kunt aanmaken. 3D Viewports, Camera Points of View en 3D Brushes komen daarbij aan de orde.

## Modules Cursus XAML Programmeren

<b>Module 1 : XAML Intro</b>	<b>Module 2 : XAML Basics</b>	<b>Module 3 : Data Binding</b>
What is XAML? WPF Architecture Drawing with XAML Where is XAML used? XAML Properties Markup extensions Why XAML? Graphics and Imaging Audio and Video Support XAML on the Web XAML tools XAML alternatives	XAML versus Code Attributes and Events Nesting Elements XAML Namespaces WPF Properties Type Converters Property Mini Language Markup Extensions Nesting Controls Content Collections Naming Elements Adding Events with names	Need for Data Binding Data Binding Singular Binding Simple Binding UI Events Code Behind Conversions Validation Data Template Master Detail Filtering Sorting
<b>Module 6 : Graphic Elements</b>	<b>Module 5 : Animation</b>	<b>Module 6 : 3D</b>
Basics Graphics Element Canvas Shapes Brushes Brush Types Using Text Images Transformation Transformation Types Media Integration	Animating with XAML StoryBoards Animation Example Triggers DoubleAnimation ColorAnimation PointAnimation Animation with Keyframes Types of Keyframes Programmatic Animation	Viewport 3D Viewport 3D contents Camera Type Camera Point of View Light Model GeoMetryModel3D Materials : 3DBrushes Transformations 3D and Feasibility